

Forschungswerkstatt

Digitale Medien im Sachunterricht



Prof. Dr. Wolfgang Sander - Didaktik der Sozialwissenschaften

Konzept und Kooperationspartner

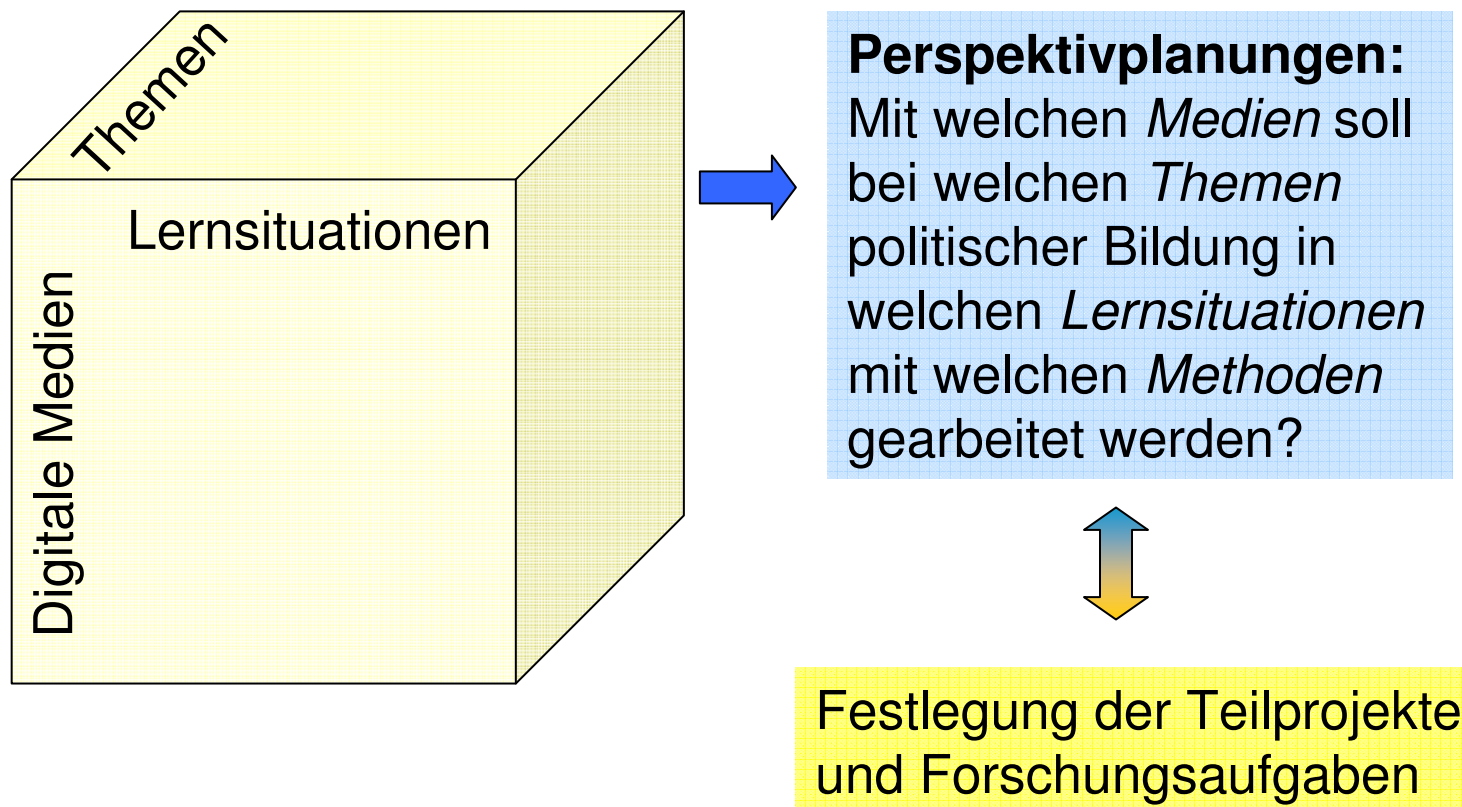
Das Konzept der Forschungswerkstatt:

- Die Forschungsfrage: Wie muss der Unterricht didaktisch strukturiert sein, damit Lernchancen durch digitale Medien genutzt werden werden können?
- Die Methodik: teilnehmende Beobachtung - Grounded Theory
- Ein Lehr-Forschungs-Projekt: Forschung durch Studierende
- Zeitrahmen: August 2003 - Juli 2005 plus Gesamtauswertung

Die Kooperationspartner:

- Zentrum für Medien und Interaktivität (ZMI) der JLU
- Grundschule Leun-Biskirchen
- Apple-Computer Deutschland
- Lahn-Dill-Kreis
- Hessisches Kultusministerium

Entwicklung von Forschungsaufgaben



Teilprojekte in der Forschungswerkstatt

- Erstellung von Lernprodukten am Beispiel des Themas „Kinderspiele früher und heute“ (abgeschlossen)
- Recherchieren im Internet am Beispiel des Themas „Indianer“ (abgeschlossen)
- Arbeit mit Lernsoftware am Beispiel des Themas „Leben auf einer mittelalterlichen Burg“ (in der Auswertung)
- Arbeit mit digitalem Video und digitaler Fotografie am Beispiel des Themas „Werbung“ (in der Auswertung)
- Recherchieren im Internet am Beispiel des Themas „Wasser“ (in der Auswertung)
- Erstellung von Lernprodukten mit digitaler Fotografie am Beispiel des Themas „Arbeit“ (in Planung).



- ✕ [Das sind wir](#)
- [Chinesische Spiele](#)
- [Gummitwist](#)
- [Elektronikspiele](#)
- [Sammelkarten](#)
- [Ballspiele](#)
- [Monopoly](#)
- [Murmelspiele](#)
- [Brennball](#)
- [Seil springen](#)
- [Lego](#)
- [Fangspiele](#)
- [Verstecken](#)
- [Texte von der Klasse 3a](#)
- [Was ihr uns sagen wollt...](#)
- ✎ [Kontakt](#)

Das sind wir



Wir sind die Klasse 3b der Grundschule Biskirchen. Im Moment sind wir Projektschule der Universität Gießen für den Einsatz von digitalen Medien im Sachunterricht. Dazu arbeiten wir mit Computern, Digitalkamera, Scanner und dem Internet. Wir schreiben Protokolle für die Studentinnen, die uns beobachten (Die schreiben natürlich auch noch eigene Protokolle). Zum Thema Kinderspiele früher und heute haben wir mal versucht, eine Homepage zu erstellen. Dafür hat sich jeder ein Thema ausgesucht und selber etwas geschrieben. Dann haben wir Fotos dazu gemacht und gemalt. Unsere Texte haben wir alle selber ins Internet eingegeben. Viel Spaß beim Lesen und Nachspielen!! Wir haben übrigens auch eine Schulhomepage bei Primolo: www.primolo.de/home/biskirchen

Werbeplakate (3. Klasse)



Werbeplakate (3. Klasse)



(Zwischen-)Ergebnisse - erste Tendenzen

- Digitale Medien können in der Grundschule sinnvoll genutzt werden und neue Lernchancen eröffnen.
- Für die Realisierung dieser Lernchancen sind flexiblere Zeitstrukturen als der 45-Minuten-Rhythmus der Unterrichtseinteilung erforderlich.
- In offenen Lernsituationen bilden sich innerhalb einer Klasse Experten im Umgang mit digitalen Medien.
- Die Nutzung des Internet verändert das Verhältnis von schulischem und außerschulischem Lernen.
- Die Nutzung neuer Soft- und Hardware erfordert Hilfen durch Lehrer/innen, die sorgfältig zwischen zu großer Offenheit und enger Anleitung austariert sind.

